

a

mínima::

propuestas visuales y
conceptuales contemporáneas

contemporary visual
and conceptual proposals

8

He no longer has to see where he is going

«» [»«ככ⊕ ם\⊖ ⊕» ⊖ככ V⊕כ⊕ כ ם

METATOURISM INTERIOR LANDSCAPES DIGITAL THOUGHTOGRAPHY

▣ — イ ウ エ

a

mínima::

PUBLICACION DE ARTE ACTUAL
ACTUAL ART PUBLICATION

Proyecto ::
Project ::
Espacio Publicaciones +
Trasorrales

Dirección ::
Director ::
Clara Alba, Andrea García Méndez,
José Trasorrales

aminimaestudio@yahoo.es

Redacción ::
Editorial Office ::
Marta Cárdenas, Gustavo Tooff, Miguel Andújar,
Andrea García Méndez, Clara Alba, Pablo Nuevo.

Diseño ::
Design ::
Trasorrales

Autores ::
Authors ::
Mark América, Eduardo Kac, Jonah Brucker-Cohen,
Peter Bosch, Simone Simons, Ricardo Iglesias,
Arcangel Constantini, Pau Waelder, José Luis Brea,
Alberto Lomas, Alexei Shulgin, Flavio, Luis Hernández,
Ricardo Domínguez, Pablo de Soto, Juan Martín Prada,
Antonio Cerveira Pinto

Traductores ::
Translators ::
Alondra Bentley, Idefonso Vázquez, Kepa Landa

Editor ::
Editor ::
Espacio Publicaciones.
Ignacio Álvarez Castela, 3 (5)
33001 Oviedo :: Asturias - Telf. 984 083 666.
espacio@telecable.es.

Publicidad ::
Advertising ::
trasorrales@yahoo.es

Impresión ::
Printing ::
Eujoa Artes Gráficas
dl as-1780/2003

Número Internacional
Normalizado de Publicaciones
International Standard Serial Number
ISSN 1697-7777

a mínima:: no se hace responsable de la
opinión de sus colaboradores.
The content is responsibility of the authors.

En este número
In this number

Ricardo Iglesias



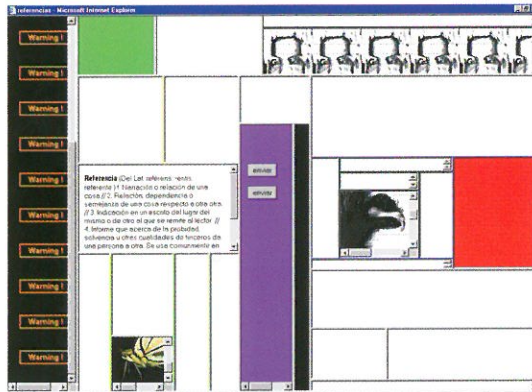
Soy contrario a la idea de "ordenar" en el sentido de "poner en orden" -una o varias cosas-, (1. Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española), porque nos conduce necesariamente a la búsqueda de cierta clase de organización; de una forma de estructura, de una serie de etiquetas y nombres; nos empuja a establecer clasificaciones y, por tanto, a delimitar, acotar y encorsetar ideas y conceptos. Pero existe otra acepción del término: "encauzar y dirigir [una cosa] a su fin" (2. Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española). En este segundo sentido de la palabra "ordenar", acometo una presentación de mis trabajos, y a partir de ellos de mis intenciones.

Ricardo Iglesias
Madrid, 1965

En 1997 participé en un taller dirigido por el artista digital Antoni Abad. A los participantes se nos pidió que desarrolláramos para Internet pequeños módulos repetitivos de máxima información. El curso se realizaba en una pequeña ciudad cerca de Barcelona, donde no "pasaba" nada interesante, así que me dediqué a recorrer sus calles, mirando las puertas, los comercios, los diferentes anuncios y sistemas de codificación e intentando unir el mundo real con el mundo virtual. Parecía un trabajo complicado: no teníamos mucho conocimiento de las herramientas de Internet, no sabíamos muy bien en qué consistía esa autopista de la información que entonces, más bien, parecía un callejón estrecho y lento.

I am against the idea of "ordering" in the sense of "putting into order (one or more things)", because it necessarily leads us to the search for a certain class of organization, for a kind of structure, for a series of labels and names; it makes us establish classifications and, therefore, limit, annotate and confine ideas and concepts. But another meaning of the term exists: "to channel and to direct [a thing] to its purpose". In this second sense of the word "to order", I make a presentation of my works, and, from them, of my intentions.

In 1997 I took part in a workshop directed by the digital artist Antoni Abad. The participants were asked to develop for the Internet small repetitive modules of maximum information. It took place in a small city near Barcelona, where nothing interesting was "happening", so I devoted myself to walk along its streets, looking at the doors, the shops, the different advertisements and systems of codification and trying to get the real and the virtual world together. It looked like a complex work: we did not know much about the Internet tool, or what this information highway consisted of in a time in which it rather was a narrow and slow alley.



Dando una vuelta por la ciudad en busca de "lenguajes" internacionales de comunicación, me pareció que el código de circulación era uno de los más conocidos, y que podría representar muy bien el trabajo que comenzaba a generarse: recorridos y más recorridos en coche, andando de día y de noche por toda la ciudad, grabados en vídeo, digitalizando y formando pequeños gif animados de unos cuantos fotogramas. Comencé a interesarme por el concepto de recorrido físico, espacial y virtual, y por el laberinto como máxima expresión de todos los recorridos.

Arlindo Machado, in his article *Hypermedia: The Labyrinth as Metaphor*¹, establece una comparación entre el concepto de hipermedia y, por ende, de Internet, y el concepto del laberinto. En este ensayo se señalan tres puntos claramente comunes a ambas ideas: el primero es que el sujeto es invitado a realizar una exploración que no puede ser rechazada; el segundo, la inexistencia de un mapa o una guía para realizar dicha exploración; y el tercero, la utilización por parte del sujeto de una inteligencia astuta para alcanzar el final, que no necesariamente el centro. A mí me gusta añadir un cuarto punto común: el aspecto lúdico que ambos "mundos" encierran. Un aspecto lúdico que entiendo en un sentido dionisiaco, como juego y disfrute.

A partir de la idea del laberinto y del caos realicé la pieza *referencias* (1999), que presenta Internet como un mundo sin referencias, pleno de información. A partir de la creación de esta obra la propia naturaleza del medio, sus condiciones específicas, las ideas de espacio y tiempo líquido y su efecto sobre determinados patrones socio-culturales, se convierten en el objetivo de mi trabajo.

"De un plano a otro, se anudan enseguida relaciones, redes tales que comprendemos mejor las diferencias entre esos planos, pero entonces procederemos tratando todo sobre el mismo plano: alguien que pasa, un nómada que parte a la conquista de algo..." Gilles Deleuze

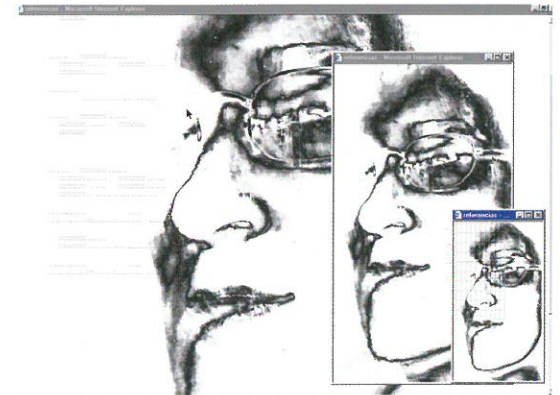
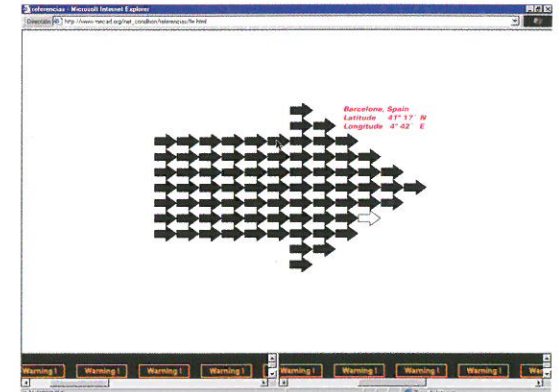
1- Literatura y Multimedia. Ed. J. Romera Castillo et al. Madrid: Visor, 1997

Going for a walk in that city looking for international "languages" of communication, it seemed to me that the highway code was one of the best known, and that it might represent appropriately the work that was shaping: routes and routes by car or walking in the day or in the night throughout the length and breadth of the city, recorded in video, digitalized and made into small animated gifs with a few frames. I began to be interested in the concept of physical, spatial and virtual tour, and in the labyrinth as the maximum expression of all tours.

Arlindo Machado, in his article *Hypermedia: The Labyrinth as Metaphor*¹, compares the concept of hypermedia and, thus, of the Internet, and the concept of labyrinth. In this essay three issues are clearly common to both ideas: the first one is that the subject is invited to make an exploration that cannot be pushed back; the second one, the nonexistence of a map or a guide to make the above mentioned exploration; and the third one, the use by the subject of a crafty intelligence to reach the end, not necessarily the center. I would like to add a fourth common issue: the playful aspect that both "worlds" enclose. A playful aspect I deal with in a Dionysian way, as a game and an enjoyment.

From the ideas of labyrinth and chaos I made the work *references* (1999), which presents the Internet as a world without references but filled with information. From the creation of this work the own nature of the medium, its specific conditions, the ideas of liquid space and time and its effect on certain socio-cultural patterns have turned my aims.

"From a plane to another, relations, nets get tied up immediately, in a way that makes us understand better the differences between these planes, but then we will proceed treating everything on the same plane: someone who passes by, a nomad who that departs in order to conquer something ..." Gilles Deleuze



utiliza diversos planteamientos de sistemas recursivos y fractales, sumergiendo al usuario, a medida que avanza la navegación, en una serie de historias que se cuentan a sí mismas. Partiendo de una página-caos inicial nos adentramos en un laberinto con un complejo sistema de links. No hay botones visibles, solo hilos de Ariadna (gif "warning") que tenemos que buscar y seguir para poder llegar al centro y volver a salir. En un tercer nivel nos encontramos con diferentes historias en las que se mezclan un homenaje a Julio Verne y La vuelta al mundo en 80 días —una flecha negra formada por ochenta flechas más pequeñas, conectadas con ochenta servidores en todo el mundo—, y la teoría económica global de Arrow —cuando una mariposa mueve sus alas en una parte del mundo, su aleteo, sus consecuencias se sienten en el resto (aleteo de mariposas interactivas), pasando por imágenes de apariencia cyborg y por gifs animados que representan el nacimiento de nebulosas de estrellas.

Al final, tengo que reconocer que la página se hizo un poco pesada; tenía demasiada información... ;-))

Explorando las posibilidades del medio y sus contradicciones topé con la figura del sujeto²; la existencia de un sujeto fragmentado, la cuestión de la privacidad versus la universalidad del correo electrónico, el modo en que la red y la globalización se afectan mutuamente.

Ciber00 (2000), mi siguiente proyecto, tenía como objetivo la creación de un espacio público-privado de encuentro entre usuarios desde donde se pudiese mandar e-mails, borrarlos, modificarlos, copiarlos, bajar información y todo aquello que la "posesión" de un correo permite; pero en este caso el correo no era privado, sino público. La idea partía de la posibilidad de fusionar diferentes "individuos reales" en un solo perfil virtual. El proyecto **ciber00** tuvo una duración de seis semanas. Cada semana, a un listado de cuatrocientas direcciones en todo el mundo se enviaba una serie de e-mails para que participasen activamente en su desarrollo. El primer mensaje salió el lunes 23 de octubre de 2000 con el siguiente texto: "**Please, check my e-mail!!!!**" La home-page fue evolucionando semana a semana, introduciendo los mensajes enviados con la palabra "**please**".

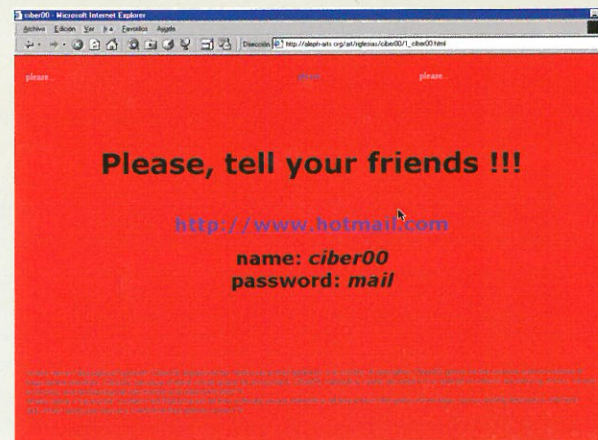
several approaches, recursive systems and fractals, plunging the user, as he surfs forward, into a series of stories which are told by themselves. Starting from an initial page - chaos we enter a labyrinth with a complex system of links. There are no visible buttons, only Ariadna's threads (gif "warning") we have to look for and follow to be able to find to the center and then go out. In the third level we come across different stories in which an honoring to Julio Verne and Around the World in 80 days - a black arrow made up by eighty smaller arrows, linked to eighty servers from the whole world-, is mixed with Arrow's global economic theory- when a butterfly moves its wings in a part of the world, its flutter, its consequences are felt in the rest -flutter of interactive butterflies-, apart from cyborg-like images and animated gifs that represent the birth of nebulas of stars.

Ultimately, I have to admit that the page became a bit boring; it had too much information ...;-))

Exploring the possibilities of the medium and its contradictions I came across the figure of the subject², the existence of a fragmented subject, the question of privacy versus the universality of the e-mail, the way in which the net and globalization are mutually influenced.

Ciber00 (2000), my following project, had as an aim the creation of a public - private space of meeting among users from which it was possible to send e-mails, erase them, modify them, copy them, download information and all what "owning" a mail allows; but in this case the mail was not private, but public. The idea started from the possibility of fusing different "real individuals" in a unique virtual profile. The project **ciber00** lasted for six weeks. Every week, a series of e-mails was sent to a list of four hundred addresses in the whole world in order for them to take an active part in its development. The first message went out on Monday, the 23rd of October, 2000 with the following text: "**Please, check my e-mail!!!!**" The home-page evolved week by week, introducing with the word "please" every message sent.

2- Sherry Turkle. Live on the Screen. Identity in the Age of Internet. Nueva York: Simon & Schuster, 1995



Actualmente, algún usuario que asumió plenamente su perfil de ciber ha modificado el password, y por ello no se puede acceder a la cuenta de correo de Hotmail. Así pues, del proyecto solo quedan visibles las pantallas-anuncio del trabajo. En la sociedad de la simulación, todos somos ciber...

Nowadays, some users who fully assumed their ciber profile have modified their password, so it is not possible to get into their Hotmail account. This way so, only the screens - advertisements of the project remain viewable. In this simulation society all of us are ciber ...

En 2001, mi interés por las condiciones específicas del medio decreció; en su lugar, decidí utilizarlo como fuerza expresiva para un discurso crítico. En 1989 Gail Pheterson, socióloga, activista e investigadora interesada en la psicodinámica de la opresión y en la construcción de alianzas entre mujeres, publicó **Nosotras, las putas**³, libro donde se recopilan una serie de escritos entre los que se encuentran los resúmenes de los dos Congresos Mundiales de Putas (Ámsterdam, 1985; Bruselas, 1986) y una serie de artículos aparecidos en diferentes publicaciones. En estos textos se trata en profundidad el papel que la prostituta juega dentro del intercambio sexual-económico en la sociedad burguesa, la estigmatización de la puta, la libertad de decisión, el "victimismo" y "la mala mujer", el rol del hombre-macho, el movimiento feminista y el movimiento abolicionista y, en general, el comercio sexual considerado como un trabajo más.

De la lectura de este libro surgen dos cuestiones fundamentales. Una, económica: el reconocimiento de las prostitutas como colectivo de mujeres trabajadoras. La pancarta de la rueda de prensa realizada por las prostitutas en el Parlamento Europeo (1986) decía: **"Ilegalizar la pobreza, no a las prostitutas."**

Y otra, social: el respeto y la necesidad de modificar una serie de prejuicios y leyes que condenan moral y socialmente la prostitución, y la introducen en una "ilegalidad" hipócrita. "¡Es justicia, y no caridad, lo que el mundo necesita!" Mary Wollstonecraft, 1792, en "A Vindication of the Rights of Women".

La realización de la pieza **nosotras, las putas** (2001) quiere ser un reconocimiento de la lucha que estas mujeres están llevando adelante, y una llamada de atención a la sociedad sobre esta situación.

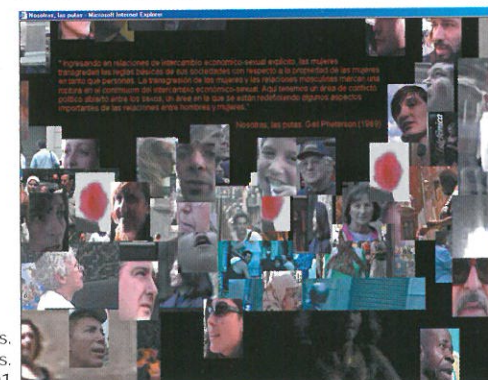
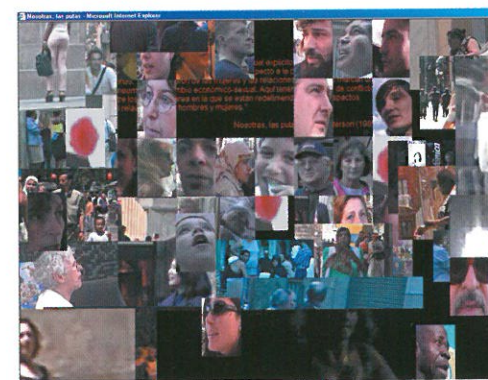
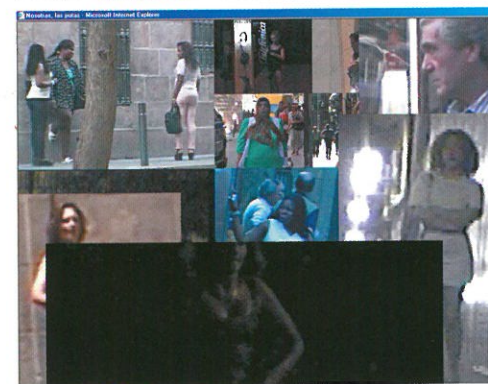
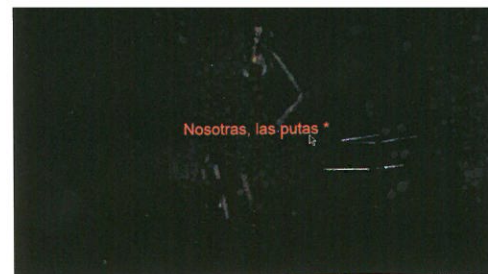
3- Gail Pheterson. Nosotras, las putas. Madrid: Talasa, 1989

In 2001, my interest for the specific conditions of the medium decreased; then I decided to use it as an expressive force for a critical speech. In 1989 Gail Pheterson, a sociologist, activist and been interested in the psychodynamics of the oppression and in the construction of alliances between women, published **We, the whores**³, where a series of writings are compiled: among them the summaries of both Prostitutes' World Congresses (Amsterdam, 1985; Brussels, 1986) and a series of articles which had appeared in different publications. In these texts it is treated in depth the role that the prostitute plays inside the sexual - economic exchange in the bourgeois society, the stigmatizing of the prostitute, the freedom to choose, the "victimization" and "the bad woman", the role of the man - male, the feminist and abolitionist movements and, in general, sexual trade considered as a job as any other one.

From the reading of this book two fundamental questions arise. The first one, economic: the recognition of prostitutes as a group of hard-working women. The banner of the press conference, made by the prostitutes in the European Parliament (1986) said: **"Ban poverty, not prostitutes."**

And a social one: the respect to them and the need to modify a series of prejudices and laws that condemn prostitution morally and socially, introduce it in a hypocritical "illegality". "It is justice, not charity, which the world needs!" Mary Wollstonecraft, 1792, in "A Vindication of the Rights of Woman".

Making the work **we, the whores** (2001) tried to be a recognition to the fight that these women lead, and a warning to society about this situation.



Nosotras, las putas.
We, the whores.
2001

Elmundo.es (2001) es un proyecto en el que se critica el uso de la información como objeto de consumo inmediato, que impide al receptor reflexionar sobre los conflictos sociales, políticos, económicos, ecológicos... que dicha información revela. Surgen así una serie de preguntas. Si una noticia se define, entre otros conceptos, por su pertenencia al presente inmediato, ¿qué se puede considerar noticia dentro de la era de la postinformación en el ámbito de Internet? ¿Qué ocurre cuando una noticia deja de ser "noticia"? ¿Pasa automáticamente a la esfera de la información y, por tanto, adquiere un estatus de durabilidad, que en otro caso le sería negado? Si en Internet el tiempo y el espacio son "líquidos", entendido el término como la perpetua no permanencia, ¿qué pasa con la validez de lo que "ahora" es noticia, pero no dentro de un segundo? ¿Qué pasa con los desastres nacionales, las convulsiones sociales, las guerras locales y tribales, los destrozos ecológicos... que en un momento dado acaparan totalmente la atención del público y recogen nuestra solidaridad económica y moral en millones para las buenas causas, pero son rápidamente sepultados por "noticias frescas"? ¿No debería ser la noticia algo más que un mero objeto de consumo inmediato, y propiciar una reflexión en profundidad para solucionar los problemas económicos, sociales, ecológicos... a largo plazo?

Para realizar este proyecto tomé una portada del periódico El Mundo Digital de una fecha determinada, y en una hora concreta (El Mundo Digital se actualiza cada dos horas), y realicé una programación sobre base de datos, que permitía la desaparición paulatina de la página a partir de las entradas de los usuarios. El "olvido" de la noticia se va haciendo realidad sobre un fondo incoloro, insípido, inoloro, indoloro al fin y al cabo. Antes se mantenían los links, por lo que era posible ir a la noticia pasada; actualmente, con la evolución de los medios de comunicación digitales, es necesario pagar para realizar cualquier consulta sobre noticias antiguas, con lo que se remarca todavía más el papel consumista de la noticia.

Links

Nosotras las putas <http://aleph-arts.org/art/nosotraslasputas>
 elmundo.es <http://www.serviart.com/com/elmundo>
 Ciber 00 <http://aleph-arts.org/art/riglesias/ciber00>
 Referencias <http://www.mecad.org/gale.htm>

Elmundo.es (2001) is a project in which we try to criticize the use of information as an object of immediate consumption, which prevents the receiver from thinking on the social, political, economic, ecological and other conflicts revealed by that information reveals. A series of questions arise this way. If a piece of news is defined, among other concepts, by belonging to the immediate present, what can be considered to be a piece of news in the age of the post-information in the Internet area? What happen when news stop being "new"? Do they go automatically to the sphere of information and, therefore, acquire a status of permanence, which, in any other case would be denied to them? If in the Internet time and space are "liquid", understanding the term as perpetual non-permanence, what happens with the value of what "now" is news, but not in a second's time? What happens with national disasters, social convulsions, local and tribal wars, environmental destructions ... that in a given moment totally monopolize the attention of the audience and gather our economic and moral solidarity in millions for charity, but are rapidly buried by "latest news"? Should not news more than a mere object of immediate consumption, and therefore lead to reflection in depth to solve the economic, social, ecological problems in the long term?

To make this project I took a front page from the newspaper El Mundo Digital from certain date and hour (El Mundo Digital updates every two hours), and made a database program which allowed the gradual disappearance of the page with the users' log-ins. The "oblivion" of the news being made real on a colorless, insipid, non smelling, painless background in the end. Some time ago the links were kept, so it was possible to read the past news; nowadays, due to the development of the digital mass media, it is necessary to pay to check old news, so the consumer's role as for the news is even more stressed.

Ricardo Iglesias

Net artista. Especialista en el diseño de páginas web y en temáticas de arte electrónico y digital. Profesor de diseño en Barcelona. Dirige seminarios por todo el país. Desde 2001 coordina proyectos especiales para internet en el MACBA.

